

BITURBO

20 GIOCHI

**CBM 64
SPECTRUM
48 K**

 FUTUREBALL	 BOSONE
 EVOLUTION	 REPLICATOR
 LATUBERIA	 STAY
 PARTI	 COMET
 CALCOLA	 BAT & MICE

 THE COMMANDER	 PAPER CRISSING
 HOVIN' HERE	 HOT SMOG
 8 BALLS	 XATER
 DRIPAL	 BIKE STRIKE
 BATS & MICE	 AUTOSCONTRI

FAST LOADING "BITURBO"

TUTTI CON INDIANA

Questo mese vi vogliamo tutti a fare il tifo per Indiana Jones, il simpaticissimo e ardito uomo d'avventura che sullo schermo cinematografico è impersonato da Harrison Ford ma che sul vostro monitor risponde alle vostre sollecitazioni e al vostro acume. Spinti dalle telefonate e dalle lettere che ci sono arrivate in redazione questo mese vogliamo darvi una perla rara: la spiegazione completa di tutti i trucchi e i segreti di **Indiana Jones e l'ultima crociata**, uno dei giochi più belli degli ultimi anni. Ma anche uno dei rompicapo più ostici da risolvere. E proprio per darvi una mano siamo riusciti a convincere un nostro programmatore a perdere le nottate per potervi poi spiegare come arrivare sino in fondo a questo fantastico gioco.

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

**da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato**

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

- | | | |
|----|--|---------------|
| 4 | FUTUREBAL | THE COMMANDER |
| 5 | BOSONE | PAPERISSIMO |
| 6 | EVOLUTION | MOVIN' HERE |
| 7 | REPLICATOR | HOT SMOG |
| 8 | LA TUBERIA | EIGHT BALLS |
| 9 | STAY | XATER |
| 10 | PATI | DRIPAL |
| 11 | COMET | BIKE STRIKE |
| 12 | CALCOLA | BAIS & MICE |
| 13 | ARTER | AUTOSCONTRI |
| 14 | THE LAST NINJA 3: ancora arti marziali | |
| 16 | ROLLING RONNY: rotolare in allegria | |
| 18 | COME VINCERE A: Indiana Jones and the last Crusade | |
| 24 | EYE OF THE STORM: mistero nello spazio | |
| 27 | UTOPIA: una colonia lunare da organizzare | |
| 30 | Vendo, compro, cerco, trovo | |

FUTUREBAL

Futurebal è lo sport del futuro più diffuso in tutta la galassia! Il gioco raccoglie le regole di diversi sport generando un originale ed avvincente mix. Sostanzialmente si tratta di un incrocio tra il football americano ed il calcio: i giocatori si passano la palla con le mani e la devono mandare dentro una porta per realizzare un goal ovvero un punto.

Naturalmente vince chi al termine della partita ha totalizzato più punti.

Futurebal è un gioco violento: infatti è lecito picchiare l'avversario per sottrargli la palla oppure per non farsela sottrarre. Durante la partita è possibile raccogliere sul campo oggetti bonus come punti, denaro, velocità, forza ed altro ancora. Inoltre, lanciando la palla in alcune zone laterali del campo si otterranno ulteriori punti.

Prima di iniziare la partita puoi preparare la tua squadra selezionando i giocatori e dotandoli di particolari attrezzi che serviranno soprattutto durante gli scontri.



JOYSTICK PORTA 2

TASTI	
SPARO	inizio partita
RUN/STOP	fine partita
P	pausa

THE COMMANDER

C'è un famoso proverbio che dice: "Chi ben comincia è a metà dell'opera", quindi, se tanto ci dà tanto, vista la bellezza e la giocabilità di questo gioco, questa rivista si preannuncia più ricca e appassionante che mai. In questo gioco vi trovate a dover comandare una bellissima astronave, caduta misteriosamente durante un volo di perlustrazione, su di un pianeta fino ad oggi sconosciuto.

Il vostro compito sarà quello di perlustrazione una base militare e distruggere ogni cosa.

Durante il percorso avrete occasione di incontrare alcuni mostriciattoli assai poco sociali che dovrete puntualmente annientare. Raccogli gli oggetti che trovi lungo l'arduo cammino, ti saranno utili per completare la missione.

Buona fortuna!



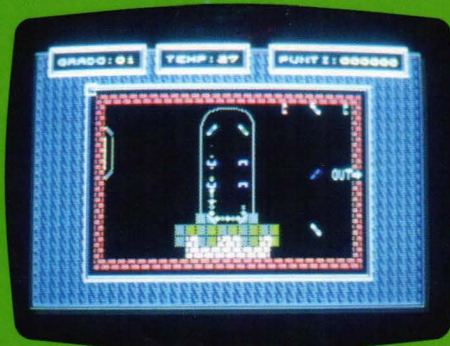
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

BOSONE

In un laboratorio sotterraneo si stanno svolgendo importanti esperimenti di fisica nucleare utilizzando le particelle sub-atomiche. Più precisamente, bisogna indirizzare un bosone attraverso molte strane macchine fino a farlo arrivare sul bersaglio. Il bosone si riflette su particolari specchi girevoli o semi-trasparenti che bisogna posizionare in modo tale che le riflessioni lo portino verso l'uscita (OUT). Per spostare un oggetto bisogna portare sopra esso il quadratino lampeggiante e premere lo sparo; lo specchio si posizionerà sequenzialmente nelle varie posizioni possibili.

Bisogna fare molta attenzione per evitare che il bosone colpisca le pareti o altre parti non ammesse in quanto ciò significherebbe la fine della partita. Comunque c'è un tempo limite oltre il quale il bosone diventa instabile e scoppia, quindi... affrettatevi.



JOYSTICK PORTA 2

TASTI
SPARO

inizio partita

PAPERISSIMO

Non confondetevi con la nota trasmissione televisiva, qui più che fare papere, vi trovate ad immedesimare una vera e propria papera. Il compito del povero palmipede è quello di affrontare degli abitanti celesti in una sorta di paesaggio costituito da nuvole. Saltando tra una nube e l'altra dovrai cercare di raccogliere tutte le stelle sparse per lo schermo, senza tuttavia, venire a contatto con gli animali che si muovono nelle varie direzioni dello screen di gioco. Solo quando avrai raccolto tutte quante le stelle passerai di diritto allo screen successivo.



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

C
B
M
6
4

S
A
M
U
E
L
S
I
M
U
L
A
T
O
R
I

EVOLUTION

Per poter evitare una condanna a 20 anni di carcere sul pianeta KLONIX il nostro eroe deve superare diverse prove di forza fisica ed in base alla sua prestazione potrà ottenere una riduzione di pena o addirittura la libertà.

In pratica deve superare due tipi di prove che si succedono alternativamente. Nella prima prova deve correre lungo un percorso circolare (in basso sullo schermo vedi la tua posizione su una specie di radar) saltando ostacoli ed evitando robot volanti o oggetti a mezza altezza sul muro.

Hai a disposizione una pistola che può allontanare i robot. L'energia diminuisce ad ogni errore e una volta terminata perdi una vita (ne hai tre) ricominciando da capo. Come se ciò non bastasse, hai un tempo limitato per concludere la tua corsa.

Nella seconda prova devi batterti in un incontro all'arma bianca con il massiccio campione locale e... auguri!



JOYSTICK PORTA 2

TASTI
SPARO inizio partita
SPAZIO pausa

MOVIN' HERE

E' proprio vero!!! Nel settore dei video giochi si vedono strani giochi che a volte si pensa: ma chi sarà mai quella mente che idea tutto questo?!

Questo video-game inizia con la caduta di oggetti dall'alto i quali si disporranno sul terreno in ordine sparso. Lo scopo è quello di sistemare gli oggetti di un medesimo tipo lungo una stessa fila per poi farli "saltare" usando un apposito bonus che si trova tra gli oggetti stessi.

Per fare tutto questo, avete a disposizione un tempo limite entro il quale se non riuscite a completare il livello di gioco, dovrete riprendere tutto da capo. Buon divertimento!!!

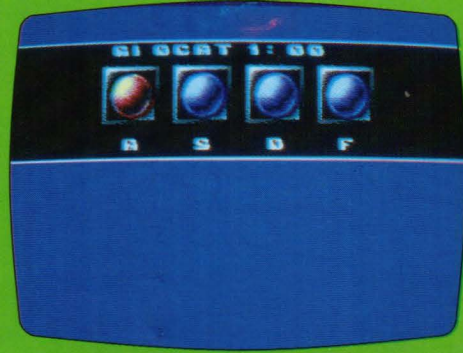


JOYSTICK

TASTI
Q su
A giù
O destra
I sinistra
SPACE fuoco

REPLICATOR

Replicator è un gioco che metterà a dura prova la tua concentrazione ed i tuoi riflessi. Si tratta semplicemente di osservare sullo schermo di gioco quale quadrato si illuminerà per primo e premere il tasto corrispondente. Hai un tempo limitato per reagire, scaduto il quale il computer illuminerà un altro quadrato. Fai molta attenzione perché il primo errore ti sarà fatale. Scopo del gioco è quello di eseguire la sequenza più lunga possibile nel minor tempo. Il gioco risulta molto avvincente specialmente se gioco contro un amico in antagonismo. In questo modo è però più facile che uno dei due sbagli regalando la partita all'avversario.



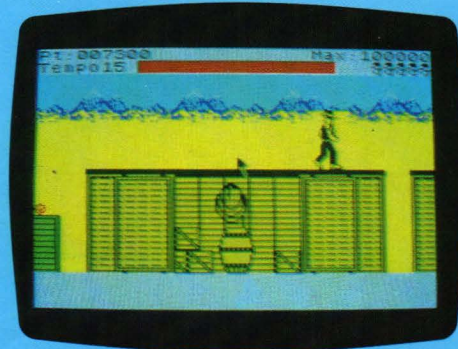
TASTI

1-2	numero giocatori
H	per vedere la classifica
<-	per tornare al menu
R	cambio tasti
RETURN	inizio partita
SPAZIO	musica si/no

C
B
M
6
4

HOT SMOG

In questo gioco potrai verificare se i tuoi riflessi sono veramente pronti. Il tuo obiettivo è quello di rapinare il treno più veloce del Far West. Devi farti strada sul tetto delle carrozze fino ad arrivare alla locomotiva dove devi ingaggiare una dura lotta per buttare giù i tuoi agguerritissimi avversari. Oltre a questo dovrai sparare contro dei cow-boys della peggior specie ed aver la meglio su di loro. I livelli di gioco sono tre: "ESP" = solo per esperti, "NOR" = gioco normale, "PR" = pratica. Buona fortuna!!!



JOYSTICK KEMPSTON

Tasti ridefinibili

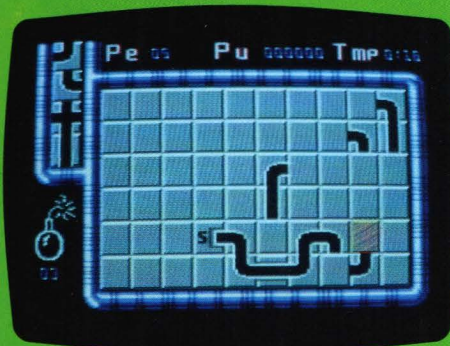
S
P
A
R
A
T
O
R
E

LA TUBERIA

Per chi desidera fare l'idraulico questo è il gioco più indicato! Infatti bisogna cercare di realizzare la tubazione più lunga possibile partendo dalla casella contrassegnata con "S" ed utilizzando i pezzi visibili sulla sinistra dello schermo (si utilizza sempre quello più in basso).

Per posizionare un elemento basta spostare la casella lampeggiante sulla locazione desiderata e premere lo sparo. Per eliminare un pezzo precedentemente collocato è sufficiente posizionarsi sopra e premere lo spazio. Ogni livello ha un numero minimo di pezzi che devono comporre la tubazione per poter passare al livello successivo. Inoltre ogni livello ha un tempo limitato per la costruzione della tubazione trascorso il quale inizierà a scorrere l'acqua.

Per ogni pezzo posizionato correttamente guadagnerai dei punti mentre per ogni pezzo errato o eccessivo ne perderai altri.



JOYSTICK

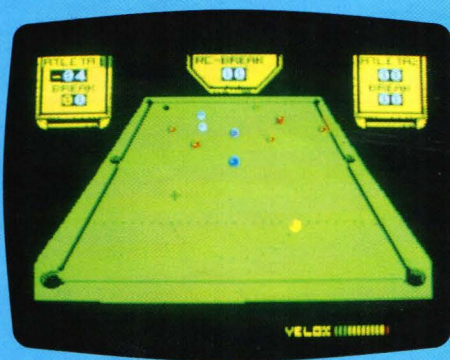
TASTI
RUN/STOP
SPAZIO

fine partita
distruzione di un pezzo

EIGHT BALLS

Un bellissimo gioco del "Biliardo" realizzato in 3D. Il vostro unico scopo è, a seconda della specialità che avete scelto all'inizio del gioco, vincere contro il computer o battere il vostro diretto avversario.

Ci sono stati grandi campioni italiani che si sono imposti in questa specialità ma con un po' di impegno anche voi potrete ben figurare in questa disciplina dove ciò che conta è una grande conoscenza di geometria e un notevole sangue freddo. Buttate tutto le sfere in buca seguendo una certa metodologia che maturerete con l'esperienza e avrete la meglio sulla lunga coda di sfidanti che cercheranno di battervi in tutti i modi.



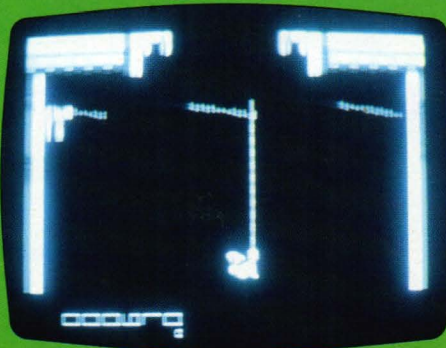
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

STAY

La particolarità di questo gioco è che l'azione si svolge con una visuale laterale: cioè la posizione dello schermo dovrebbe essere girata di 90 gradi per avere una corretta visione del gioco. Ma se non è agevole (o peggio, pericoloso) girare il televisore o il monitor, non preoccuparti: si può giocare anche così.

Il soggetto del gioco è la classica avventura spaziale in cui tu sei alla guida di un incrociatore intergalattico e devi distruggere le orde di alieni che si presentano davanti a te. Come se non bastassero le squadriglie volanti, ci sono anche le postazioni fisse che cercano di colpirti: il tuo compito è quello di sopravvivere il più a lungo possibile e distruggere quanti più alieni riesci.



JOYSTICK PORTA 2

TASTI	
SPARO	inizio partita
RESTORE	fine partita

XATER

Questo entusiasmante videogame è tutto basato sul recupero di un libro magico.

Girando qua e là per lo schermo dovrai prendere degli oggetti (non più di tre alla volta) e usarli nel migliore dei modi in modo da poter accedere alle numerose stanze del castello.

I secchi d'acqua, ad esempio, dovrai darli ai draghi per spegnere il loro bollente fiato, e solo in questo modo essi ti lasceranno passare indenne altrimenti... faresti la fine di un pollo arrosto.

Metticela tutta, usa il tuo ingegno e il libro magico diventerà finalmente tuo.

Buona fortuna.



Z	sinistra
X	destra
K	salta
SPACE	inventario/usa oggetto

PATI

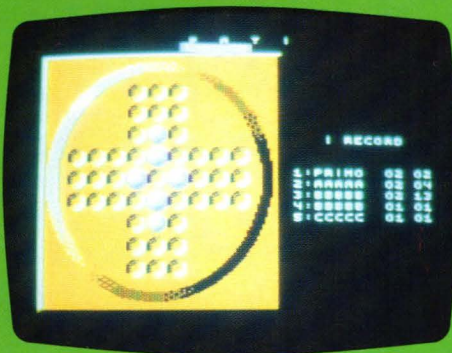
Questo gioco è un classico passatempo che spesso abbiamo in casa ma che difficilmente viene usato.

Ora è possibile riscoprirlo grazie alla simulazione effettuata dal nostro computer. Il concetto è abbastanza simile a quello della dama in quanto bisogna mangiare delle pedine (in questo caso delle sfere) saltandole (orizzontalmente o verticalmente) una alla volta. A differenza della dama, il campo di gioco è circolare e si gioca da soli.

Scopo del gioco è di mangiare tutte le pedine ad eccezione dell'ultima. Per riuscire nell'impresa e passare al livello successivo

(sempre più difficile) è quindi necessario uno studio molto approfondito delle mosse.

Per muovere una pedina basta selezionarla col cursore e premere lo sparo e poi portare il cursore nella casella di destinazione e premere nuovamente lo sparo tenendo presente che ad ogni mossa deve corrispondere una "mangiata".



JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO	inizio partita
RESTORE	fine partita
F1-F3	sonoro
<	rifare mossa

DRIPAL

Alla guida di un'astronave, ti trovi a vagare nello spazio. In una lunga ed estenuante battaglia devi affrontare intere flotte nemiche che, se distrutte totalmente, ti daranno un bonus speciale.

Questo mega bonus usato da solo o sommato ad altri eventuali bonus conquistati, ti darà la possibilità di incrementare notevolmente la potenzialità della tua navicella spaziale mettendoti così in una posizione di superiorità rispetto alla flotta nemica che, livello dopo livello, si fa sempre più minacciosa. Buona fortuna!



JOYSTICK KEPSTON-SINCLAIR

TASTI

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

COMET

Un particolare veicolo esploratore a duplice corpo è giunto su di un pianeta alieno con l'incarico di recuperare preziose materie prime.

La sua missione è perlustrare il sottosuolo alla ricerca dei giacimenti. Non si tratta di una missione facile in quanto a guardia dei tesori si trovano tantissimi robot guardiani (praticamente infiniti) e pattuglie di controllo che hanno l'ordine di annientare ogni intruso. Tu hai a disposizione un cannone laser per colpire ripetutamente le postazioni e gli stormi di alieni.

Dagli alieni distrutti si generano dei bonus che possono dare punti, energia ed armi extra (per selezionarle bisogna premere lo sparo e in contemporanea spostare il joystick in basso: la prima casella in basso dovrebbe lampeggiare; tenendo sempre premuto lo sparo è quindi possibile selezionare l'arma spostando il joystick lateralmente). Fai attenzione non solo ai nemici ma anche alle trappole sul terreno che ti fanno perdere energia e quindi la vita!



JOYSTICK PORTA 2

TASTI

F1	inizio con un giocatore
F7	inizio con due giocatori
RUN/STOP	pausa
Q	fine partita

BIKE STRIKE



Si tratta della più classica e avvincente gara di Enduro divisa in più fasi.

Il primo tratto del percorso è in campagna, il secondo attraverso una strada di un deserto roccioso e le fasi seguenti... dovrai scoprirle tu. La cosa più difficile sta nel riuscire a schivare i massi che ti intralciano la strada e gli stessi tuoi avversari che per una ragione o per l'altra, ti trovi sempre tra i piedi (scusa... tra le ruote). All'inizio potrai anche decidere se giocare a Bike Strike da solo o contro un tuo diretto avversario.

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

Tasti ridefinibili

C
B
M
6
4

S
A
M
U
E
L
M

CALCOLA

Per giocare a Calcola non bisogna essere necessariamente dei geni ma un po' di confidenza con la matematica non guasterà.

Scopo del gioco è quello di far scomparire dallo schermo tutte le caselle numerate. Per fare ciò bisogna accostare ad esse un'altra casella numerata che abbia dei particolari requisiti: deve essere un numero inferiore a quello della casella marrone, deve essere superiore a quello della casella blu ed uguale a quello della casella azzurra.

Se queste condizioni sono rispettate le caselle scompariranno altrimenti rimarranno sul campo di gioco cambiando di valore. È molto importante anche la posizione della casella che si mette sullo schermo. Per selezionare una casella basta spostare il cursore sul valore voluto e premere lo sparo: per depositarla idem. Ricorda che hai un tempo limitato per passare al livello successivo, quindi... fai bene i tuoi conti.



JOYSTICK PORTA 2

TASTI	
SPAZIO	inizio partita
<	rifare il livello
H	visualizzazione classifica

BAIS & MICE

Entusiasmante adventure a grande giocabilità che vi farà rivivere le gesta eroiche dei più famosi paladini del passato.

Il vostro scopo sarà quello di entrare in un castello incantato e liberare la dolce principessa di "Quadron" tenuta prigioniera da un perfido mago.

Ogni schermata presenta diverse immagini: fantasmi, mostri, pipistrelli, ecc.

Lungo il percorso dovrete raccogliere una chiave che vi permetterà di accedere tranquillamente allo schermo successivo.

Fate bene attenzione a tutto ciò che si muove e... buona fortuna!



JOYSTICK SINCLAIR-TASTIERA

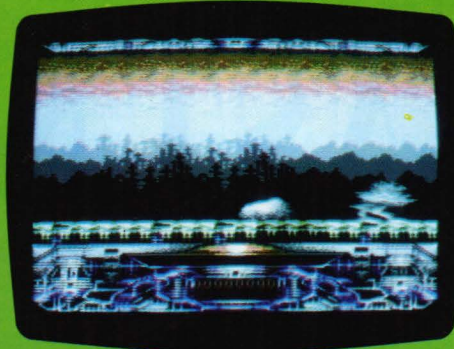
Tasti da menù

ARTER

Siamo nel 3890 d.C. e sulla Terra è scoppiata la Battaglia Finale. Tu sei alla guida di un innovativo mezzo d'attacco che è stato mandato in missione suicida all'interno del quartier generale nemico con lo scopo di distruggerlo.

Per riuscire nell'impresa devi girovagare per l'edificio distruggendo tutto quello che trovi e recuperando documenti e oggetti che ti verranno chiesti durante lo svolgimento della missione. Potrai anche recuperare energia, punti bonus ed armi. Particolarmente utile risulta il teletrasporto ma devi possedere la carta adatta per poterlo usare.

Devi utilizzare la tua pistola laser e colpire ripetutamente i nemici per distruggerli ma fai attenzione a non sprecare le tue munizioni perché sono limitate. Vari ascensori ti portano sui vari piani del quartier generale, per utilizzarli correttamente devi posizionarti bene nel centro della piattaforma.



JOYSTICK PORTA 2

TASTI	
SPARO	inizio partita
RUN/STOP	fine partita

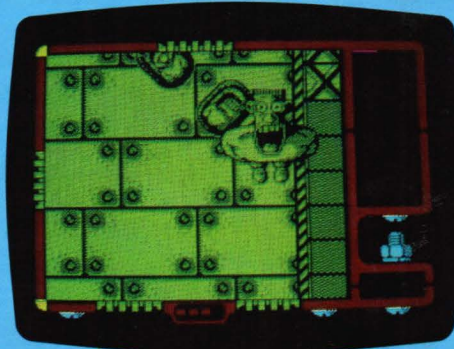
AUTOSCONTRI

Un tuffo nel passato, quando era una festa l'arrivo in città degli "autoscontri" (oggi, forse, un po' superati).

Alla guida di una di queste diaboliche vetture dovrete far balzare fuori dal proprio veicolo il vostro avversario dirigendo la vostra macchina contro di esso. Per riuscire nell'intento dovrete avere l'accortezza di colpire frontalmente l'autoscontro avversario non dimenticando nello stesso tempo di ottenere una giusta accelerazione.

Ma fai bene attenzione!

In caso fosse lui, e cioè il tuo avversario, a far balzare te fuori dalla vettura, dovrai fare il giro della pista e risalire su una delle auto sostate intorno al circuito. Buona fortuna!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

C
B
M
6
4

S
A
M
U
E
L
S
I
M
O
N
S

THE

LAST NINJA

3



“ I vero odio è eterno” annuncia lo slogan pubblicitario dell'ultima puntata di questo subdolo gioco orientale, ed ecco il nerovestito Ultimo Ninja ancora una volta schierato contro le forze del male. Dopo l'ambientazione contemporanea new-yorkese di **Ninja 2**, il gioco ritorna alle proprie radici orientali. L'azione ha luogo nel Tibet più remoto, culla delle arti Ninja. Nel tentativo di uccidere il proprio avversario, il malvagio Kunitoki ha profanato un grande tempio buddista sacro alla Ninja. Toccherà a voi riconsacrare il tempio risolvendo gli enigmi delle sue sale, respingendo i sicari nemici e trovando una pergamena, per poi finalmente affrontare il vostro avversario in un ultimo scontro.

Il gioco ha inizio con una suggestiva sequenza introduttiva in cui il Ninja appare in lontananza, raggiunge il tempio, ne scala le mura e rompe l'osso del collo di una guardia che sorveglia il parapetto. Quest'ultima puntata della serie **Last Ninja** è l'attesa conversione di un gioco a 8 bit, ma

il risultato finale sembra quasi ambire alle dimensioni di un gioco da bar! Il repertorio di armi, movimenti ed effetti sonori è vastissimo, i rompicapo e le zone da esplorare sono complessi, la grafica è come al solito dettagliata, l'animazione è molto curata (si vedano per esempio la lava che cola e le spade saettanti da sprites più grandi, il che migliora la giocabilità).

Per quanto riguarda il livello di difficoltà, **Last Ninja 3** non teme confronti: nei sei livelli del gioco ci sono miriadi di enigmi da risolvere, ma la violenza dei combattimenti continuerà ad impedirvi di applicare ad essi la vostra attenzione.

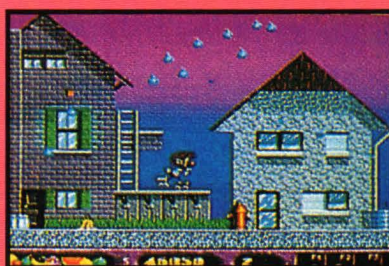
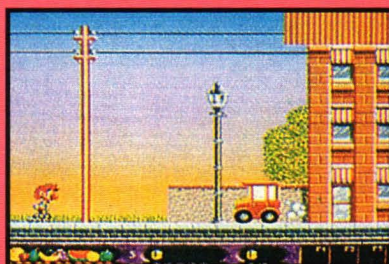
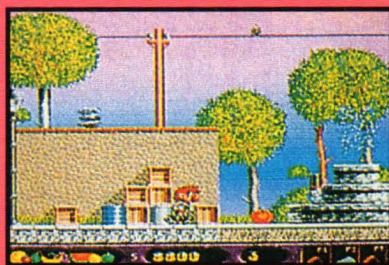
Certo, non si può dire che ci sia niente di nuovo, e come avventura grafica la serie **Last Ninja** è già stata surclassata da novità come la serie Cinematique della Delphine, però ha un suo stile autonomo che ne fa un classico.

Speriamo che la System 3 mantenga la parola e lasci che questa ottima puntata sia il degno canto del cigno della serie **Last Ninja**.



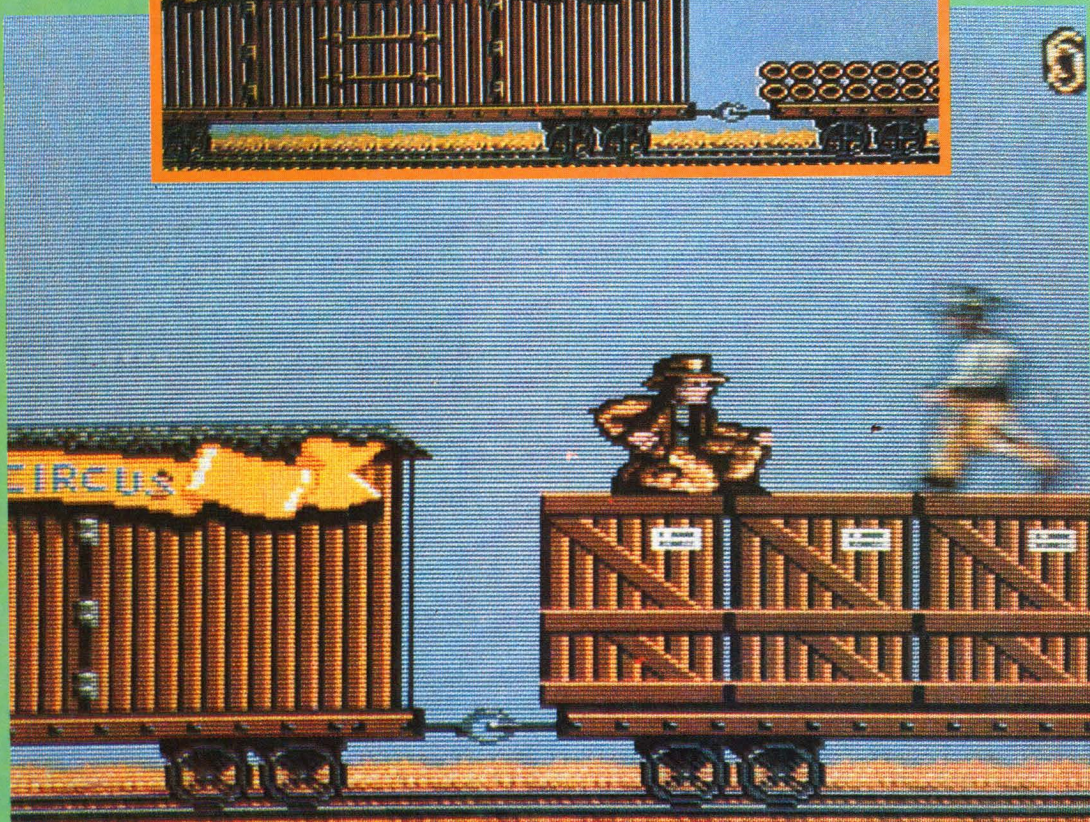
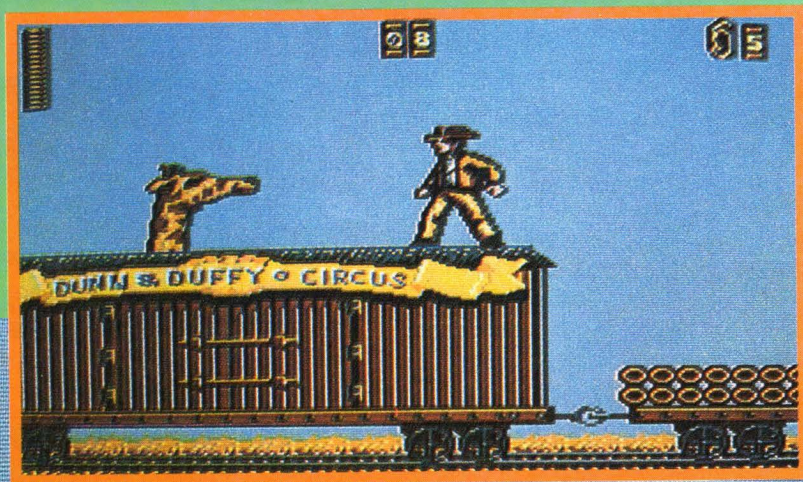
Rolling Ronny





Ronnie è un tipo giusto: come si fa a non essere dei giusti con un paio di schettini e un taglio di capelli alla Albert Einstein? Ronnie fa il fattorino, e non è un mestiere facile: deve percorrere nove livelli di uffici, fogne, parchi e strade, e per giunta trovare i soldi per prendere l'autobus e recarsi in altre parti della città. A questo scopo dovrà raggiungere degli astucci da gioielleria e contrattare con chi gli affida delle commissioni, ma la cosa non è priva di difficoltà: gli astucci sono ubicati in posizioni impossibili, e numerosi malintenzionati cercheranno d'intralciare Ronny. Se non riuscirà a trovare qualche astuccio, sarà obbligato a tornare indietro finché non li avrà trovati tutti. Quando poi riuscirà a prendere l'autobus giungerà a un'altra parte della città, anch'essa non priva di problemi...

Come vincere a **Indiana** and the Last



Jones Crusade

L'Università

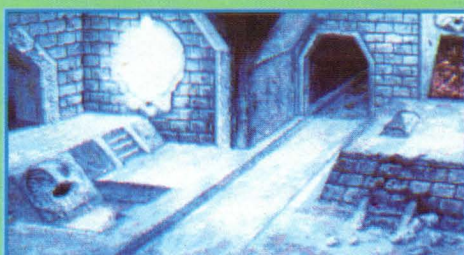
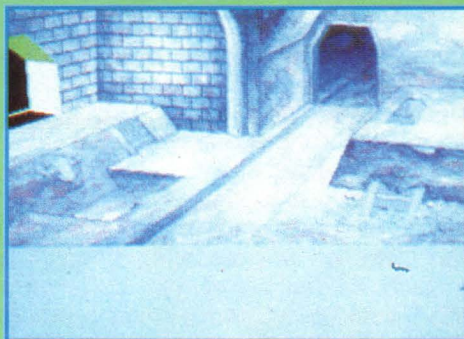
Per cominciare, andate all'Università a parlare con Marcus Brody. Vale la pena di salire sul ring, poiché Indy dovrà battersi non poco al castello di Brunzald. Andate nell'aula sulla destra, dove parecchi studenti vogliono vedervi. Parlate con loro e vi ritroverete nel vostro ufficio. In mezzo alla posta sulla scrivania troverete un pacchetto che contiene il Diario del Graal. Uscite dalla finestra sulla destra, e dopo essere andati con gli uomini sull'auto raggiungete la casa di Henry.

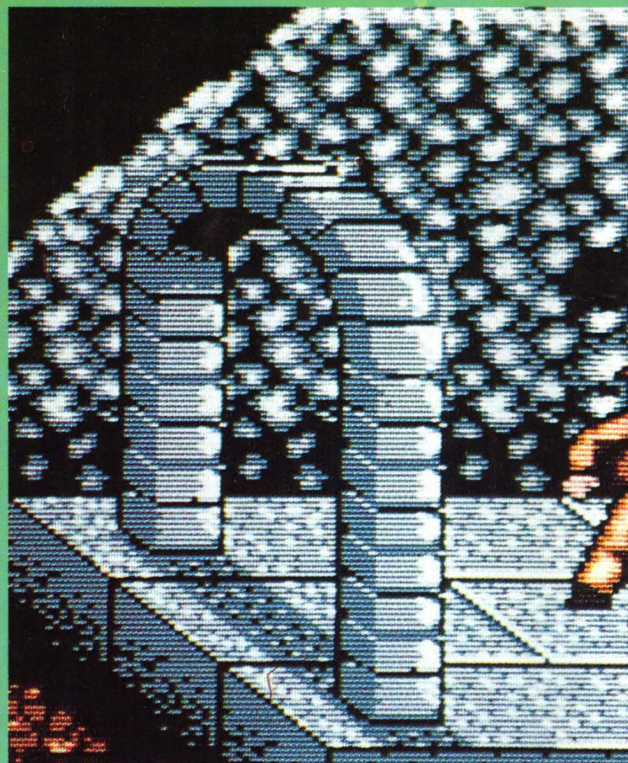
La casa di Henry

Togliete la pianta sulla sinistra e la tovaglia e troverete un forziere chiuso a chiave. Andate in camera da letto e prendete il quadro storto: vi servirà in seguito, nel castello di Brunwald. Tirate la libreria finché cade per terra e cercate con l'opzione Look il nastro adesivo attaccato dietro di essa. Staccatelo, poi uscite dalla finestra e tornate in ufficio. Usate il nastro con il barattolo di solvente fino a trovare la chiave. Tornate a casa di Henry e usatela per aprire il forziere, in cui troverete un antico libro. A questo punto, andate a Venezia.

A Venezia

Uscite dalla biblioteca e andate in piazza. Raggiungete la coppia bionda a sinistra, guardate la bottiglia, all'uomo non piacerà che la prendiate. Tornate alla biblioteca e cercate i tre libri. (1) Dopo l'entrata, scendete agli scaffali più in basso a sinistra. Trovare-



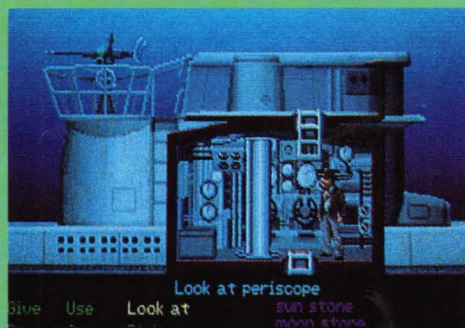
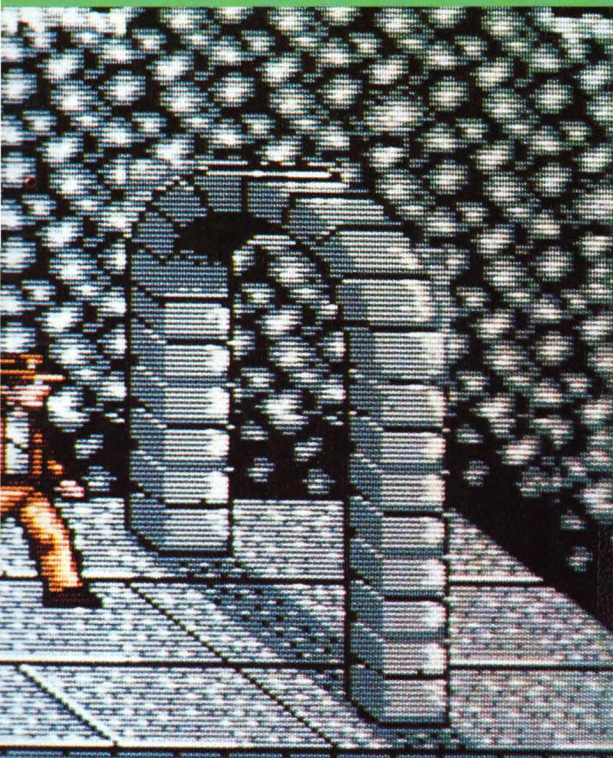


te **Come pilotare un biplano** all'estremità sinistra del secondo scaffale. (2) Proseguite sempre a sinistra: il **Mein Kampf** è il solo libro inclinato sullo scaffale. (3) Troverete **Segreti delle catacombe romane** sul secondo ripiano dal basso, all'estremità destra dello scaffale. Andate a destra e prendete il cordone e il paletto che vi separano dall'invetriata. Per entrare nelle catacombe, aprite il Diario del Graal e annotate la conformazione dell'invetriata o fatene uno schizzo, poi annotate anche le iscrizioni sulle colonne ai lati dell'invetriata. Aprite di nuovo il Diario e leggete le parole scritte sotto l'invetriata: "sinistra" si riferisce all'iscrizione che vi interessa, e prima, seconda o terza si riferiscono alla pietra che vi serve. Usate il paletto per sfondare la pietra e scendete nelle catacombe. Ogni sala è numerata come nella mappa.

Le catacombe

Dall'ingresso andate alla seconda sala e usate a mo' d'uncino il braccio dello scheletro. Andate alla terza sala e usate la bottiglia di vino e la torcia per smuovere il fango. Tirate la torcia e cadrete in una botola. Raggiungete la settima sala e attraversate

il ponte per giungere alla sala successiva. Leggete le iscrizioni e annotate tutte le informazioni utili. Tornate alla settima sala e, stando alla sinistra del ponte, usate l'uncino con il tappo di legno e poi con la frusta di Indy per prosciugare la quinta sala al di sopra di voi. Passate poi alla sesta sala e salite per le scale fino al primo livello. Andate alla quinta sala (quella con 1 lago prosciugato) e raggiungete con il tunnel l'ottava sala. Usate il cordone rosso con la macchina, accendendola per una volta usando la ruota. Lasciate la sala e raggiungete la nona sala, quella con la porta di legno e le statue. Trovate nel Diario del Graal la giusta sequenza delle statue e spingetele nel modo corretto per aprire la porta. Raggiungete la decima sala, dove (se avete usato correttamente la macchina nell'ottava sala) dovrebbe esserci un ponte. Varcate il burrone e attraversate l'undicesima e la dodicesima sala, dove dovrete suonare sui teschi a mo' di pianoforte (cercate l'esatta sequenza nel Diario del Graal). Se suonerete il motivo giusto si aprirà la porta. Attraverso un passaggio giungerete a un labirinto: stando sulla destra dovrete giungere



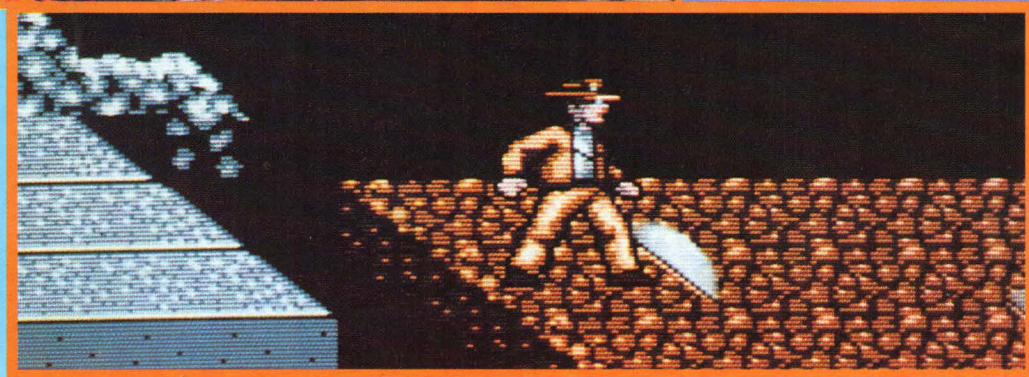
alla tredicesima sala. Aprite la bara e annotate tutte le informazioni importanti, poi andatavene aprendo la serratura arrugginita e il tombino: tornati in piazza, Marcus e la ragazza bionda vi condurranno al castello di Brunwald.

Il castello di Brunwald

Entrate attraverso le grate. Dite al maggiordomo che siete lord Robert Mac Falga, venuto per ispezionare gli arazzi. Chiedetegli se nel castello ci sono degli arazzi e poi dategli un pugno. Andate a destra, passate allo schermo successivo e scendete nel magazzino (ottava sala). Prendete l'uniforme del domestico e uscite. Dite alla guardia di fuori che siete venuti a parlare con il prigioniero e che siete i successori di Dietrich. Ditegli che sta cercando delle informazioni, poi dirigetevi a nord. Dite al tedesco vicino ai gradini che vendete delle giacche e che avete già l'autorizzazione: vendetegli la giacca per quindici marchi, poi salite nella sala con il forziere. Apritelo e prendete i cinquanta marchi che troverete all'interno. Indossate l'uniforme del domestico, parlate con la prima guardia al secondo piano e poi dategli il quadro. Andate a est e entrate nella sala

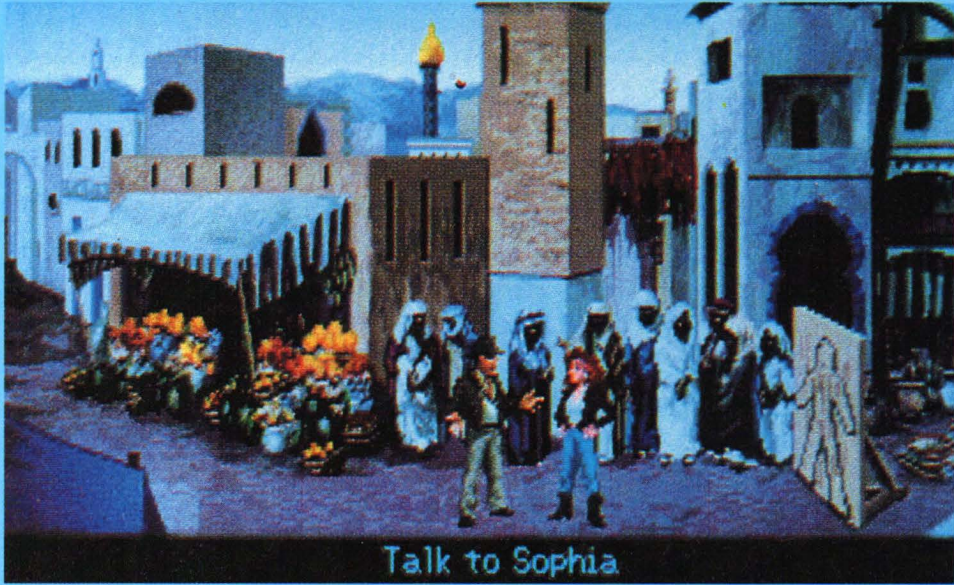
(la diciottesima) con il forziere più piccolo: guardate l'uniforme che troverete dentro di esso. Proseguite per il corridoio finché troverete un'altra guardia nazista con cui vi dovrete scontrare. Se vi fate male, a sud troverete un kit di pronto soccorso.

Rimettetevi gli abiti normali prima di scendere al primo piano e tornate nell'ingresso. Trovate la sala (la dodicesima) con il soldato ubriaco e accettate da lui il boccale, poi andate nella vicina cucina (sala undicesima). Riempite il boccale alla botte e raggiungete il cinghiale che sta arrostando. Versate la birra sui carboni ardenti e quando il vapore si dirada prendete il cinghiale. Riempite di nuovo il boccale e tornate nel magazzino. Usate la chiave trovata nell'uniforme per aprire l'armadio, prendete l'uniforme grigia e salite al terzo piano. Mettetevi l'uniforme grigia e insultate la guardia finché vi lascia passare. Entrate nella stanza di Vogel (sala trentatreesima) e date il cinghiale arrosto al cane affamato. Aprite il cassetto e prendete il lasciapassare e il trofeo. Andate in cucina e riempite il trofeo con ciò che resta della botte. Scendete al secondo piano e trovate la sala dell'allarme (ventinovesima sala),



entrate e date il **Mein Kampf** alla guardia. Raggiungete il sistema di sicurezza, usate il boccale. Raggiungete il sistema di sicurezza, usate il boccale sulla grata e poi uscite. Raggiungete la sala da disegno e spingete la **Gioconda**. Aprite la cassaforte e osservate attentamente l'immagine: in seguito dovrete ricordarvela bene. Tornate al terzo piano, date il trofeo a Riff il nazista e poi colpitelo. Trovate la sala con il divano azzurro e prendete la chiave appesa al candelabro. Dovrete poi trovare la sala dei fili. Prendete

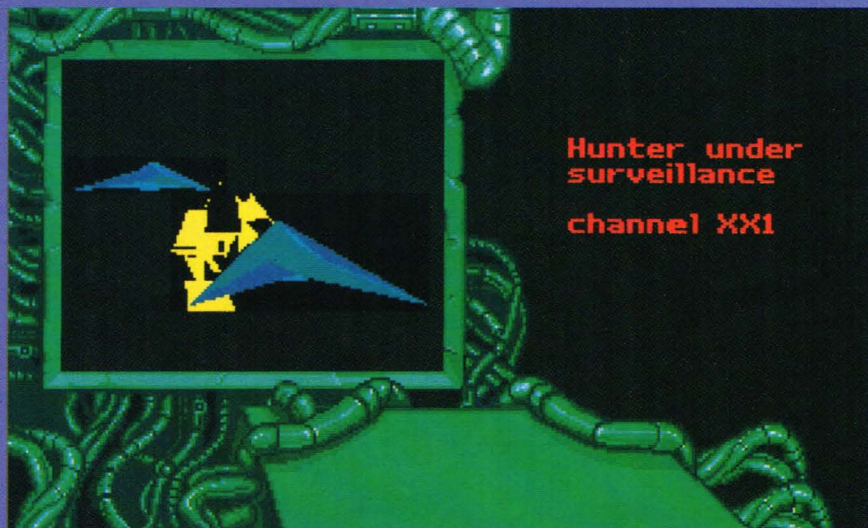
i settantacinque marchi che ci sono nell'armadio, e se non li trovate cercate nelle sale adiacenti. Quando uscite Vogel vi catturerà, quindi dategli il Diario del Graal. A questo punto farete meglio a salvare la partita. Spostate la sedia su cui state fino a giungere sotto l'ascia. Se non trovate la posizione giusta, per voi è finita! Spingete l'armatura, e se siete nel posto giusto l'ascia vi libererà. Se non lo siete, ricaricate la vostra posizione. Alzatevi dalla sedia e spostate la statua sulla sinistra del caminetto. Passate attra-



verso il caminetto e salite sulla moto col sidecar. Giunti a Berlino, date a Hitler il lasciapassare non firmato e prendete un biglietto per lo Zeppelin. Mentre Henry chiacchiera con l'uomo all'aeroporto; Indy gli ruba il biglietto. Salite sul biplano e leggete il manuale per imparare a pilotarlo. Quando verrete abbattuti e atterrerete sulla fattoria, usate l'auto civile per scappare - quella nazista è senza benzina. Date alle guardie di frontiera il lasciapassare firmato da Hitler e salvate la partita.

Le prove del Graal

Una volta raggiunto il Tempio del Graal, entrate . (1) Guardate nel Diario del Graal e trovate la figura con la X. Cliccate sullo stesso punto sullo schermo. (2) Guardate in cima allo schermo e camminate sulle lettere che formano GOD. (3) Cliccate sul punto richiesto dall'altra parte del burrone. (4) Usate gli indirizzi raccolti in precedenza per individuare il vero Graal, riempitelo d'acqua santa e usatelo per salvare Henry prima di restituirlo al guerriero. Avete vinto!



Hunter under
surveillance

channel XXI

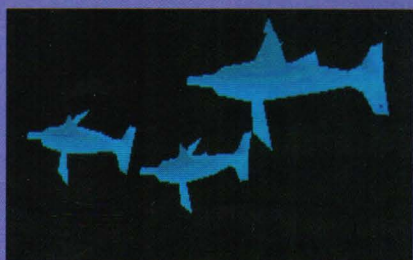
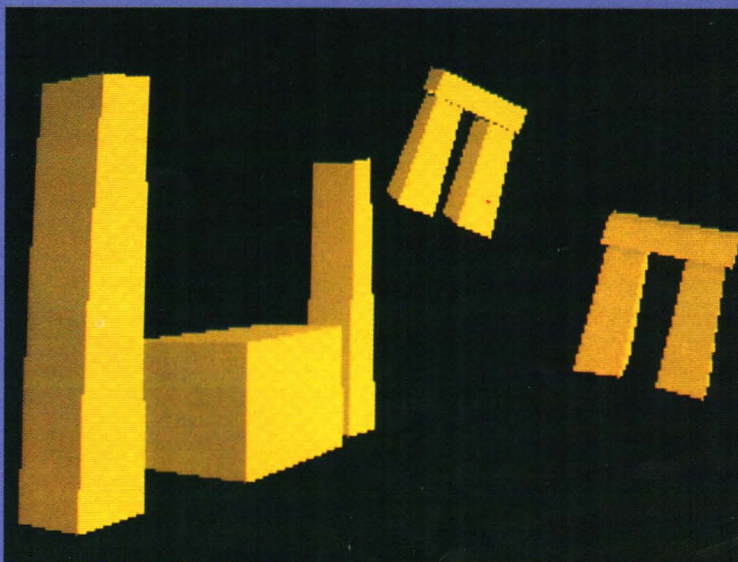
Eye of the Storm

Più che una "simulazione di volo nello spazio", bisognerebbe definirlo una "simulazione dello spazio con uso di volo": **Eye of the Storm** ha tante sfaccettature che si potrebbe anche continuare a giocare per mesi scoprendo sempre cose nuove. I dettagli ambientali sono molto precisi: ci sono otto "zone di quota", ciascuna con atmosfere e abitanti diversi. La vostra nave richiederà delle modifiche per poter viaggiare negli strati più bassi e in quelli più alti: nei più bassi la pressione distruggerebbe lo scafo, e nei più alti i motori non funzionerebbero.

Le forme di vita locali hanno un ruolo molto importante nel gioco: e lo volete, potete anche limitarvi ad osservare l'evoluzione della vita intorno a voi, tanto per ammirare la meticolosità della programmazione. Per esempio, se vi avvicinate troppo a un'orchidea

essa si chiude e cala di qualche livello. C'è poi un'altra pianta che emette dei baccelli sparandoli negli strati più alti dell'atmosfera. I baccelli poi ricadono e danno origine a nuove piante. Anche gli animali hanno un ruolo importante in questo ecosistema integrato: i pesci mangiano le piante, gli squali mangiano i pesci, l'uomo dà la caccia agli squali e così via. Tra i molti animali con cui potrete interagire a vostra scelta (o a **loro** scelta) troverete balene, meduse, delfini e persino draghi.

Ma a decidere quali saranno le vostre attività nell'Occhio saranno soprattutto i vostri clienti - gente ricca e annoiata dai nomi pittoreschi che vive in enormi fortezze inespugnabili e che si serve di voi per divertirsi. Essi potranno imporvi un totale di sessantaquattro missioni, non sempre gradevoli; come per esempio portare loro una



testa di drago o distruggere la vostra stessa base, e a volte potranno addirittura fare di voi le prede inconsapevoli degli altri cacciatori dell'Occhio.

Un altro modo per guadagnare dei soldi è il commercio, un aspetto del gioco che merita attenzione. Le leggi della domanda e dell'offerta influiscono in modo molto realistico sui cinque metalli commerciabili presenti; e a volte occorre fare ricorso a trattative serrate e a ricerche di mercato prima di decidere se vendere o comprare qualcosa.

Se i soldi non vi interessano, avrete lo stesso molto da fare e da vedere su Giove. Troverete tra l'altro Stonehenge e le Outzones, grandi "puzzle" di 100x100 chilometri di dimensioni, sottolivelli collegati alla zona centrale tramite passaggi sorvegliati. Una volta all'interno li troverete molto più bizzarri del mondo esterno: la forza di

gravità potrebbe essere invertita, la temperatura diversa, l'intera zona instabile. Si tratta di posti pericolosi ma ricchi di misteriosi manufatti che meritano una visita.

Dal punto di vista tecnico, **Eye of the Storm** si segnala per la grafica. Il programma contiene più di 140 oggetti tridimensionali (il più grande dei quali è un oracolo sferico costituito da 240 facce), ciascuno dei quali richiede dai 5 ai 26 fotogrammi di animazione, creati usando un package CAD e poi trasferiti a un PC IBM dei più potenti per l'editing e la colorazione.

Gran parte degli oggetti è stata disegnata in modo un po' diverso dal normale per ottenere un aspetto rotondeggiante. Nei poligoni sono state usate le curve di Bezier invece delle linee rette - il che significa che le linee tra i vertici dei poligoni sono curve e non rette.

Passata sul PC, la grafica subisce le modifiche più spettacolari. Ciascun oggetto ha tre livelli di colorazioni: vettore pieno, illuminato e Gourad. I vettori pieni sono impiegati per gran parte dei videogiochi in 3D: ogni faccia viene colorata individualmente per renderla più netta e definita.

Il vettore illuminato consiste nello schiarire o nell'ombreggiare ogni faccia in rapporto ai suoi movimenti rispetto a una fonte fissa di luce. Il metodo Gourad consiste invece nello sfumare gradualmente i colori all'intersezione tra due facce, per addolcirla: l'effetto ottenuto è splendido e realistico, ma dato che in questo modo il tempo d'elaborazione aumenta

del 20% viene lasciata al giocatore la scelta di usarlo o meno. Purtroppo si è dovuto scartare un sistema ancor più sofisticato del Gourad, il Phong, che avrebbe ridotto la velocità del gioco a quattro fotogrammi al secondo.

Per parecchi degli oggetti, la tappa finale è stata il texture mapping: la schermata viene trasferita su un poligono e poi distorta, dando origine ad effetti davvero bizzarri... riservati però solo agli effetti speciali, come per esempio la testa volante.

Eye of the Storm è un gioco davvero enorme - 16.000 chilometri di lato per 1.600 chilometri d'altezza.

Il solo limite a dove potete spingervi è il carburante. È stato calcolato che viaggiando alla velocità massima ci vorrebbero sei minuti per giungere in cima a questo mondo - ma non avreste abbastanza carburante in ogni

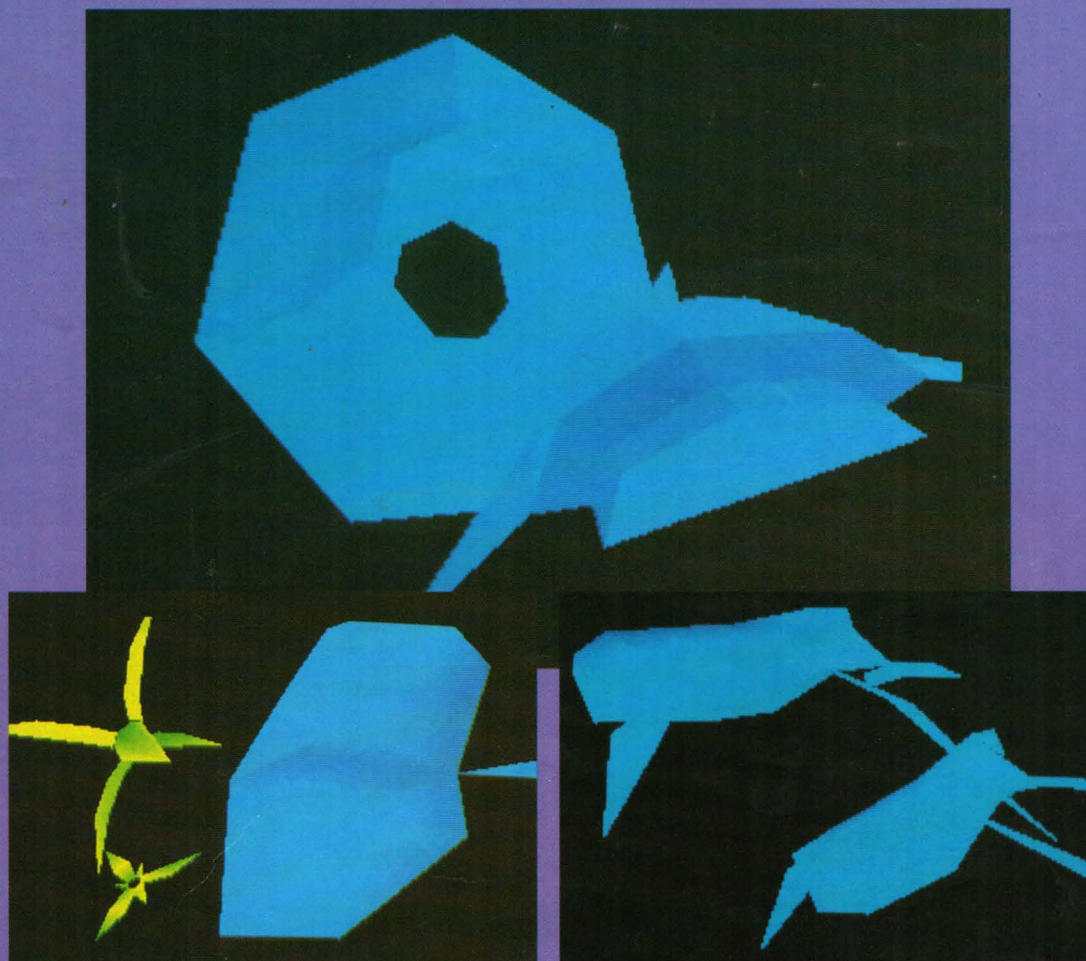
caso: con la quantità che avete a disposizione all'inizio del gioco potreste solo coprire un ottavo dell'area totale.

Anche gli abitanti di Giove sono piuttosto grossi: il più grosso è una balena lunga più di 500 metri.

Nel corso di quattordici mesi di lavoro, i programmatori hanno ovviamente incontrato i soliti inevitabili problemi.

Tra di essi, un pixel lampeggiante che si rifiutava caparbiamente di sparire dallo schermo e un bizzarro fenomeno per cui tutte le balene del gioco alzavano all'improvviso la testa verso il cielo e si mettevano in piedi sulla coda!

I programmatori (Alistar Terry e Jason Kingsley) non escludono che **Eye of the Storm** possa avere un seguito, ma per il momento preferiscono occuparsi di realtà virtuale. Staremo a vedere.



NOVA

THE CREATION OF A NATION ?





Il crociocro tra **Populous** e **Sim City**, **Utopia** è imperniato sulla gestione e l'espansione di una colonia lunare.

Come in molti giochi di questo tipo non c'è un obiettivo preciso, anche se la vostra ambizione è di garantire il buon funzionamento della colonia e di migliorarne la qualità della vita. L'area di gioco (realizzata in prospettiva isometrica) può essere esplorata tramite una serie di icone direzionali, mentre un'altra serie di icone serve a costruire impianti ed edifici. Tra le cose che si possono costruire per migliorare il livello di vita, ci sono fabbriche, negozi e basi militari. Tuttavia, sarete sempre sotto la costante minaccia di dieci anonime razze aliene che cercheranno di spiarvi e di distruggere i vostri edifici.

Il pregio maggiore di **Utopia** è la facilità di gioco. Chiunque sia stato intimidito dalle



dimensioni di **Sim City** o di **Powermonger** si troverà invece a proprio agio con **Utopia**, poiché la Gremlin l'ha concepito come un percorso d'apprendimento graduale. In questo modo, il giocatore può impraticarsi gradualmente delle icone e dei loro usi. Lo stile grafico impiegato è inoltre molto simpatico, con un'ampia e bella gamma di edifici e di installazioni.

Nei cinque mesi di lavoro che sono stati necessari per realizzarlo, **Utopia** ha subito alcune modifiche: inizialmente la prospettiva doveva essere a volo d'uccello, come in **Sim City** e in **Moonbase**, ma si è passati poi alla più gradevole prospettiva isometrica. Del resto **Utopia** si modifica e assume nuove caratteristiche man mano che si gioca. Facile da giocare ma non superficiale, divertente ma anche appassionante, **Utopia** si candida a degno successore di **Sim City**.



VENDO COMPRO CERCO TROVO

• VENDO giochi super a prezzi trattabili come: Bubble Bobble, Turrigan, Platoon, Turbo out run, Lupo Alberto, Shinobi, Gli intoccabili, Rainbow Islands, Pac Land, Midnight Residence, Operation Wolf, Pac Mania, Golden Axe, Wonder boy, Barbarian 1-2, Batman-2, Camel Trophy, Chase H.O. (S.C.I.), Strider 1-2, Gazza Soccer 2, Predator, Total Recall, Buggy Boy, Commando, Creatures, Giana Sisters, Un squadron, Stunt Car Racer, Yogy, Last Ninja 1-3, Narc e molti altri, tutti su disco. Bassetti Lorenzo - Via Peratoner, 36/5 - Lavis (TN) - Tel. 0461-41332 - 17 anni.

• VENDO C-64 con 2 registratori, 1 joystick, 470 giochi, duplicatore cassette, spray per pulire tastiera, tutto come nuovo a L. 300.000 quasi nuovo. Fabrizio Trani - Via E. Besta, 62 - 00167 Roma - Telefono 6635683 - 14 anni.

• SIAMO il Commodore Mania Club e per apertura Club sconti favorevoli. Ecco alcuni tra i mille giochi in nostro possesso: Robocop I e II, Operation Thunderbolt, Indiana Jones, Last Ninja I, II e III, Predator, Ferrari Formula 1, Turbo Out Run, Toki, Off-Road, Super Hang-on, Manchester, United Europe, Prezzi da 1000 a 3000 lire. Cerchiamo disperatamente Super Mario Bros, Mario Bros 1 e 2, Moon Waliser, Supermonaco G.P. Prezzi ragionevoli (max serietà) su disco o cassetta per CBM 64. Telefonare dalle ore 16 o scrivere a: Fassi Michele - Via Nazionale, 31 - 98162 S. Sabia (Messina) - Tel. 090-380125 - 15 anni.

• VENDO per C-64 circa 600 giochi volete un esempio "Wonderboy, Batman, Gostbusters, Turtles, Super Mario Bros I e II,

Barbarien I e II, Gost's Goblin, Franc Brunos Boxing, Italy 90 Soccer, Out Run, Dragos Lair I e II, F1 Manager, Los Angeles 84, Zona Gool, Star C, Porno giochi, Simulatori di volo e tanti altri, in più ho anche il programma che trasforma il C-64 in Spectrum, tutto questo a prezzi straccia! Telefonate dalle 2.20 alle 4.00 e dalle 19.00 alle 22.00. Luca Via Melfi di Sotto - 03037 Pontecorvo (FR) - Tel. (0776) 743001 - 16 anni.

• VENDO per C=64 e Amiga eccezionali novità, alla massima convenienza. I prezzi sono in rapporto al numero di dischi richiesti. Offro anche sicurezza nella spedizione e completa max serietà. Per Amiga: Final Fight, Last Battle, Terminator II, Wrath of Demon, Monkey Island ed altri. Per C=64: CJ Elephant Antics, Back to the Future III, Super Monaco GP, Over the net e molti altri. Barbieri Luca - Via Gramsci, 48 - 30035 Mirano (Ve) - Tel. 041-432527 - 15 anni.

• L'Elektro Soft è qui per voi!!! Tanti fantastici giochi a prezzi super! Inoltre a chi farà ordinazioni superiori a 15 giochi, 3 giochi a scelta in omaggio senza pagare. La cassetta o il disco. Poi spedendomi 1000 lire vi manderò direttamente a casa vostra la lista completa di giochi e programmi. Alcuni esempi: Ghosbuster I e II, Mario Bros, Last Ninja 2, Rambo 3, Bubble Bobble, Spy Vs Spy 3, Arkanoid, Blade Runner ecc. Di Felice Danilo - Via S. Giovanni, 89 - 64010 Colonnella (TE) - Tel. 0861-70653 - 14 anni.

• VENDO Atari 2600 completo di Joystick e 3 giochi a L. 60.000 trattabili (fino a un certo punto). Telefonare dopo le 19.00. Di Felice Danilo - Via S. Giovanni - Colonnella (TE) - Tel. 0861-70653 - 14 anni.

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE
DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI
PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche.

Indirizzate a Società SIPE srl,
- Vendo, compro, cerco, trovo -
via Ausonio, 26 - 20123 Milano

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione
di SPECIAL PROGRAM
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO

(cancellare i settori che non interessano)

COMPRO

CERCO

TROVO

SPECIAL PROGRAM N. 83

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME _____ INDIRIZZO _____

CAP _____ CITTA' _____ TEL. _____ ETA' _____

• CBM 64 + registratore + 170 giochi in cassetta + 20 originali + 1 joystick + schermo "Philips" + floppy disk drive + istruzioni + 9 dischetti + muse + computer intellevision con tutti i cavi e 5 giochi. Il tutto a L. 1.000.000 trattabili. Telefonare tutti i giorni dalle 19.00 alle 21.30. Simone Torquati - A. Zorlanoini, 45 - 00176 Roma - Tel. 06-299740 - 17 anni.

• È nato il club T.G.M. per C64 solo nastro (se scusateci sè poco). Abbiamo tutti i giochi originali ultime uscite con continui aggiornamenti settimanali. Prezzi modici da L. 1.500 a L. 3.000. Massimiliano - Via Praga, 3 - 41012 Carpi (Mo) - Tel. 059-640661 - 18 anni.

• VENDO - Attenzione! Amici del C64 vendiamo fantastici giochi su disco e su cassetta, vi do un piccolo assaggio della nostra lista: Shinobi, Indiana Jones Junior, Double dragon 2, Super Mario Bross, Wonder boy 2, Barbarians 1-2 e inoltre un sacco di programmi, utility come CB 04 in Spectrum, Skill, l'impiccato e moltissime altre novità '91. Telefonate è un'occasione unica! - Caltavuturo Fabio - Via Largo Galliano, 6 - 94012 Barrafranca - Tel. 0934/467032 - Età 14

• VENDO - Ah, fermi là! Vendo giochi sbalorditivamente su disco e su cassetta. Telefonatemi: presto non vi pentirete della Vostra chiamata. Per dimostrarvi che NC possiede moltissimi vi do un piccolo assaggio: Sifinobi, Wonder women 1-2, Air War 1-2 e vari tipi di calcio MR Crococooodile Dundee e molti programmi per giocare e per formulare l'ultima scheda del toto calcio - Caltavuturo Fabio - Via Largo Galliano, 6 - Barrafranca - Tel. 0934/467032 - 14 anni.

• VENDO finalmente si inaugura la corriere soft C 64 che vende giochi per Commodore 64 logicamente giochi come: Robocop II - Double Dragon I-II - Altered Beast - Shinobi - e tanti altri su disco ma ci sono anche anche su cassetta - Max serietà - telefonare ore pasti - Pietro Corriere - Cesare Pavese - 70033 Corato - Tel. 080/8724828 - 16 anni.

• VENDO giochi per Spectrum 128 & 48 - Posseggo i più potenti copiatori, le migliori utility le più strabilianti demo e naturalmente i migliori giochi che converto da dischetto su cassetta. Un solo esempio: Terminator IV 128 che hanno fatto solo su disco - Lista gratuita. Scrivi o telefona a: Valerio Mandarino - Via Vittorio Emanuele, 31995124 - Catania - Tel. 095/7159782

• VENDO solo su cassetta il programma che trasforma il C 64 in Spectrum 48 K in regalo Graphic Paint per disegnare sullo schermo i due programmi in offerta a L. 29.000 comprensivi di istruzioni in italiano - Pagamento al postino alla consegna - Telefonare ore serali - Annuncio sempre valido - Ferrero Claudio - Via Langhe, 101 - 12060 Magliano Alpi - 0174/66701

• VENDO - Avete il problema di non trovare i giochi che volete! Ma allora non pensateci due volte, scrivetemi o telefonatemi per richiedere la lista di 140 giochi per il Vostro Computer 48K - Prezzi da 500 a 1000 lire - affrettatevi - Scrivetemi al più presto - Ciao! Enrico Bergagnin Consorzio Marzolanella - 0001 Monterotondo (RM) - Tel. 0774/6111 oppure al 0774/631170 - 16 anni.

VENDO COMPRO CERCO TROVO

• VENDO giochi super a prezzi trattabili come: Bubble Bobble, Turrican, Platoon, Turbo out run, Lupo Alberto, Shinobi, Gli intoccabili, Rainbow Islands, Pac Land, Midnight Residence, Operation Wolf, Pac Mania, Golden Axe, Wonder boy, Barbarian 1-2, Batman-2, Camel Trophy, Chase H.O. (S.C.I.), Strider 1-2, Gazza Soccer 2, Predator, Total Recall, Buggy Boy, Commando, Creatures, Giana Sisters, Un Squadron, Stunt Car Racer, Yogy, Last Ninja 1-3, Narc e molti altri, tutti su disco. Bassetti Lorenzo - Via Peratoner, 36/5 - Lavis (TN) - Tel. 0461-41332 - 17 anni.

• VENDO C-64 con 2 registratori, 1 joystick, 470 giochi, duplicatore cassette, spray per pulire tastiera, tutto come nuovo a L. 300.000 quasi nuovo. Fabrizio Trani - Via E. Besta, 62 - 00167 Roma - Telefono 6635683 - 14 anni.

• SIAMO il Commodore Mania Club e per apertura Club sconti favorevoli. Ecco alcuni tra i mille giochi in nostro possesso: Robocop I e II, Operation Thunderbolt, Indiana Jones, Last Ninja I, II e III, Predator, Ferrari Formula 1, Turbo Out Run, Toki, Off-Road, Super Hang-on, Manchester, United Europe, Prezzi da 1000 a 3000 lire. Cerchiamo disperatamente Super Mario Bros, Mario Bros 1 e 2, Moon Waliser, Supermonaco G.P. Prezzi ragionevoli (max serietà) su disco o cassetta per CBM 64. Telefonare dalle ore 16 o scrivere a: Fassi Michele - Via Nazionale, 31 - 98162 S. Sabia (Messina) - Tel. 090-380125 - 15 anni.

• VENDO per C-64 circa 600 giochi volete un esempio "Wonderboy, Batman, Gostbusters, Turtles, Super Mario Bros I e II,

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE
DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI
PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche.

Indirizzate a Società SIPE srl,
- Vendo, compro, cerco, trovo -
via Ausonio, 26 - 20123 Milano

INDICATO
IL TRATTEGGIO
SEGUENDO
E PIEGA
IN NERO
SEGNA TO
IL BORDO
LUNGO
RITAGLIA

Tagliando da compilare e spedire in busta
di SPECIAL PROGRAM
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO

(cancellare i settori che non interessano)

COMPRO

CERCO

TROVO

SPECIAL PR

SCRIVERE IN

NOME _____

INDIRIZZO _____

CAP _____

CITTA' _____

TEL. _____

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME